СМОТРИ, КАК УМИРАЕТ МИР

Версия 1.2 от 2 июня 2014

СМОТРИ, КАК УМИРАЕТ МИР — разговорная совместная игра, в которой любое количество игроков создает собственный апокалипсис. Здесь нет победителей, проиграют все. Готовьтесь к полному уничтожению мира.

ФАЗА 1: Какой апокалипсис вы хотите?

ПОМЕТКА: Эта фаза необязательна. Если игроки согласны, тип апокалипсиса выбирается из следующего списка:

ТИП АПОКАЛИПСИСА (по общему согласию)
• Обычная война • Климатический хаос • Наводнение / поднятие уровня моря • Биологическая война / чума • Засуха / солнечная радиация • Термоядерная война • Извержения метана / отравление атмосферы • Ядовитые / токсичные / вредные осадки • Изменение полюсов / тектонический хаос • Радиоактивные осадки / отходы • Метеорит / столкновение с другой планетой • Космические / галактические лучи / излучения • Нашествие инопланетян • Зомби апокалипсис • Революция ИИ / роботов / нанороботов • Психический апокалипсис / сингулярность

ФАЗА 2: История апокалипсиса.

В этой фазе происходит основная история. Чтобы начать, напишите год, с которого начнутся события (2020 или любой, который захочет группа). После года напишите слово «Давление» и число 0. Это текущий уровень давления (на мир).

Игроки по часовой стрелке делают ходы, добавляя События и Реакции по правилам ниже. На ваш ход:

ЕСЛИ ДАВЛЕНИЕ РАВНО НУЛЮ:

1. Бросьте одну шестигранную кость, чтобы определить ТИП СОБЫТИЯ (таблица ниже), и добавьте число на выброшенной кости к текущему уровню давления.
2. Выберите событие соответствующего типа из СПИСКА СОБЫТИЙ. Выберите страну или регион, в котором это событие произойдет, и опишите его сочными подробностями.

Если вам нужно вдохновение для ваших событий, бросьте одну шестигранную кость на стол с ***РЕЖИМОМ СОБЫТИЯ*** *и вместе обмозгуйте событие.*

3. Любое событие типа 1-4 может затронуть другое событие, создавая тем самым *Цепь Событий*. Чтобы это случилось, бросьте кость еще раз и сверьтесь с числом для вашего *Цепного Броска*. Если вы выбросили одно из указанных чисел, происходит цепное событие. Добавьте выброшенное число к текущему уровню давления, как обычно, и опишите новое событие. Это может продолжаться несколько раз.

<u>ЕСЛИ ДАВЛЕНИЕ БОЛЬШЕ НУЛЯ:</u>

Во-первых, решите, хотите ли вы **ВСЁ УХУДШИТЬ** или **РАЗРЯДИТЬ ОБСТАНОВКУ**.

<u>Чтобы сделать хуже</u>, проделайте те же шаги, которые указаны в параграфе «Если давление равно нулю». Ваши броски будут прибавляться к текущему уровню давления.

<u>Чтобы разрядить обстановку:</u>

1. Бросьте две шестигранных кости и прибавьте к их сумме текущий уровень давления, чтобы получить определенное число **ОЧКОВ РЕАКЦИИ** (ОР), которые можно потратить. Посмотрите на таблицу **СОЦИАЛЬНЫХ РЕАКЦИЙ**. Напротив каждой реакции указана её стоимость в ОР, которая будет изъята из текущих ОР. Создайте сколько угодно реакций, вычитая их стоимости из текущих ОР, и опишите их подробности. Необязательно тратить все ОР, но нужно потратить как минимум 1 ОР.
2. После создания реакций:
    a. **Если у вас осталось какое-то количество ОР**, конвертируйте их в давление (замените текущий уровень на полученный конвертированный). Ход затем перейдет к следующему игроку, который повторит всю стадию.
    b. **Если у вас НЕ ОСТАЛОСЬ ОР в конце хода**, год закончен. Подсчитайте количество <u>событий</u> (не реакций), произошедших за год, и бросьте две шестигранных кости. Если выброшенная сумма МЕНЬШЕ количества событий, наступает событие «Великая Смерть». Поздравляю, вы уничтожили человечество. Вам достается возможность рассказать, как это произошло в соответствии с собранной линией времени. Если ваш бросок не приводит к наступлению Великой Смерти, начинается новый год, а вы передаете кости следующему игроку.

ТАБЛИЦЫ:

ТИП СОБЫТИЯ
1. Климат 2. Экосистема 3. Ресурсы 4. Инфраструктура 5. Политика 6. Особое / обострение

РЕЖИМ СОБЫТИЯ (ПО ЖЕЛАНИЮ)
1. Коррупция 2. Доминирование 3. Развращение 4. Гнев природы 5. Разруха 6. Дефицит

(1) КЛИМАТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ
Экстремальная жара / засуха Экстремальный холод / штормы Экстремальная влажность / наводнение Экстремальная засуха / опустошение Токсичные / ядовитые осадки Безумные погодные / космические события Метеорит / вспышки на солнце / космические излучения Сделайте цепной бросок. К цепному событию приводят **1, 2, 3, 4**

(2) ЭКОСИСТЕМНЫЕ СОБЫТИЯ

Природная катастрофа
Разложение / грязь / эпидемия
Рост / истребление / мутация животных видов
Эпидемия / чума / паразиты
Истощение минералов / почвы / эрозия
Изменение / эволюция / коллапс экосистемы
Индустриальный / военный инцидент
Радиация / ядерный выброс / токсичные отходы
Изменение / вымирание животных видов

Сделайте цепной бросок. К цепному событию приводят **2, 3, 4**

(3) РЕСУРСНЫЕ СОБЫТИЯ

Голод
Недостаток / отсутствие нефти / газа
Недостаток / отсутствие медикаментов / противоядия
Недостаток / отсутствие электричества
Недостаток / отсутствие воды

Сделайте цепной бросок. К цепному событию приводят **3, 4, 5**

(4) ИНФРАСТРУКТУРНЫЕ СОБЫТИЯ

Автострады / дороги / мосты
Постройки / монументы / достопримечательности
Очистка / распределение воды
Электросеть
Интернет-магистраль
Сотовая / спутниковая / телефонная сеть

Сделайте цепной бросок. К цепному событию приводят **3, 4, 5**

(5) ПОЛИТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Подкуп / скандал / коррупция
Инфляция / дефляция / экономический пузырь
Панибратство / приватизация / национализация
Непопулярность / слабость / банкротство
Война / эмбарго / военная оккупация
Террористы / нападение под чужим флагом
Криминализация / сокращение гражданских прав
Слежка / биометрия / дроны
Полицейская жестокость / милитаризация
Объявление военного положения
Сжигание / погребение / лагеря / рабство
Корпоративизация / фашизм / тоталитаризм / аутократия
Переворот / революция / распад

(6) ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ/СОБЫТИЯ ОБОСТРЕНИЯ

РАСПРОСТРАНЕНИЕ:
Предыдущее событие охватывает также другой регион.

СНЕЖНЫЙ КОМ:
Предыдущее событие переходит на совершенно другой уровень.

ПРИЧИНА:
Если вы сами придумывали тип апокалипсиса в первой фазе, придумайте его логическое проявление (обнародование) и примените ко всему миру.

Если вы пропустили первую фазу, этот вариант игнорируется.

Если это первый ход в игре, повторите бросок. Если выпадет опять 6, считайте это как 5. Создайте событие как обычно, но это событие будет общемировым.

ОБЩЕСТВЕННЫЕ РЕАКЦИИ (и их стоимости)

1. Еда / лекарства / помощь / благотворительность / грузы
2. Охрана / полиция / миротворцы / народное ополчение
3. Реформа / жесткое направление / озеленение / протесты
4. Порционность / консервация / легализация / нелегализация
5. Религиозный / идеологический фундаментализм
6. Новая религия / идеология / субкультура
7. Расовая / этническая / классовая изоляция / апартеид
8. Бунт / мародерство / поджог
9. Упрочнение / милитаризация
10. Подготовка / запасение / накопление
11. Подпольные / умышленные сообщества
12. Альтернативное учреждение / власть
13. Альтернативный ресурс / валюта
14. Биосферы / заповедники / схроны
15. Укрытия / криогеника
16. Обвал рынка / валюты
17. Массовая миграция / эвакуация
18. Мятеж / сопротивление / оккупация
19. Гражданская война / балканизация
20. Луддиты / антигражданское движение / действие
21. Региональная сецессия / переопределение границ
22. Общественный распад / тёмные века / массовое безумие

<u>Пример игры:</u>

Группа решает начать с 2020 года. Первой ходит Ася. Она бросает 5 и создает политическое событие: «На белый дом напали неизвестные террористы.» Поскольку политические события не создают цепные, её ход окончен. Давление на мир теперь равно 5. Она передает кости Игорю.

Игорь решает всё ухудшить. Он тоже выбрасывает 5 и описывает другое политическое событие: «Страну охватывает волна патриотического рвения, и начинается серия политических охот на ведьм.» Давление равно 10. Игорь передает кости Кристине.

Кристина тоже решает всё ухудшить. Она выбрасывает 3 и выбирает событие, связанное с ресурсами: «Приняв в расчет неожиданную нехватку поставок сырья, ОПЕК прекращает поставки нефти в США.» Давление равно 13. Кристина делает цепной бросок и выбрасывает 5, поэтому описывает политическое событие: «Доступность электричества зависит от нехватки нефти, поэтому в США происходят масштабные отключения электроэнергии.» Давление равно 18. Она передает кости Асе.

Ася решает немного разрядить обстановку. Она бросает две кости, получает в сумме 3, прибавляет к этой сумме давление, получает 21 очко реакций. Она тратит 7 ОР на две общественные реакции: аскетизм (3 ОР) и сухпайки (4 ОР). Она говорит: «США открывает свои резервы нефти и представляет реформы жесткой экономии и нормирования бензина.» Она решает, что больше не станет разряжать давление, поэтому конвертирует эти очки в давление. Давление в мире теперь 14.

Игорь решает опять всё ухудшить. Он выбрасывает 6 и решает увеличить масштабы последнего события: «Отключения электроэнергии по Штатам сильно ударили по устаревшим системам, что привело к полному краху северо-восточной энергосистемы.» Давление теперь равно 20.

Кристина решает ПОЛНОСТЬЮ разрядить обстановку. Она бросает две кости, получает 7, прибавляет 20 — у неё 27 ОР. Она тратит 8 из них: «Бунты и мародерство проходят во всех крупных городах восточного побережья.» Она тратит еще 2 на: «ООН посылает международные охранные силы в Штаты, чтобы помочь сохранить мир.» Она тратит еще 6 очков на создание новой религии: «Создана Церковь Искусственного Интеллекта, которая быстро стала набирать

последователей.» Оставшиеся 11 ОР она тратит на: «Научные институты и выживальческие сообщества строят подземные хранилища для сохранения запасов продовольствия.»

Поскольку больше не осталось ОР, 2020 год закончен. В этом году было 5 событий, значит, для Великой Смерти нужно выбросить 4 или меньше. Кристина бросает две кости, которые в сумме дают 9, поэтому Великая Смерть не наступила — но скоро.

Кристина передает кости Асе. Конец близок.

Дополнительные правила и варианты игры:

Эти варианты всего лишь примеры, вы вполне можете придумать собственные правила.

ХУЖЕ ПРОТИВ ЛУЧШЕ

Один игрок (или команда) всегда УХУДШАЕТ ситуацию, а другой всегда РАЗРЯЖАЕТ.

РЕГИОНЫ

Каждый игрок выбирает собственный континент или регион мира, на который он будет влиять. Давление подсчитывается отдельно для каждого региона. Полезно использовать текущую карту мира.

ВОЙНА

Играется как РЕГИОНЫ, но события формируются в ЧУЖИХ регионах, а разрядка — в своем. Измененные правила:

- Вся планета поделена, пустых регионов нет.
- У каждого свое значение давления, все начинают с 0.
- Каждому достается по 2 хода на год: ход давления и ход разрядки.

Ходы давления:

Пройдите полный круг ходов, каждый должен сформировать событие в чужих региона, увеличив давление на регионы противников. Если в одном из регионов (не в вашем) уже происходит Великая Смерть, а вы выбросили 6, вы можете распространить её на другой регион. Она может распространиться на любой смежный регион (общая граница). Если по логике вещей (или голосами

большинства) аэропорты или морские пути всё еще открыты, она может распространиться и через океаны.

Ходы разрядки:

Пройдите еще один полный круг ходов, но таким образом:

1. Вы ОБЯЗАНЫ потратить ВСЕ очки разрядки каждый год.
2. Бросьте две шестигранные кости и добавьте к ним ваш уровень давления, НО…
3. Если результат броска ниже через количество событий, которое случилось У ВАС, вы не можете выбирать общественные реакции. Вместо этого вы должны потратить все свои ОР на самую дорогую реакцию, которую вы можете приобрести.